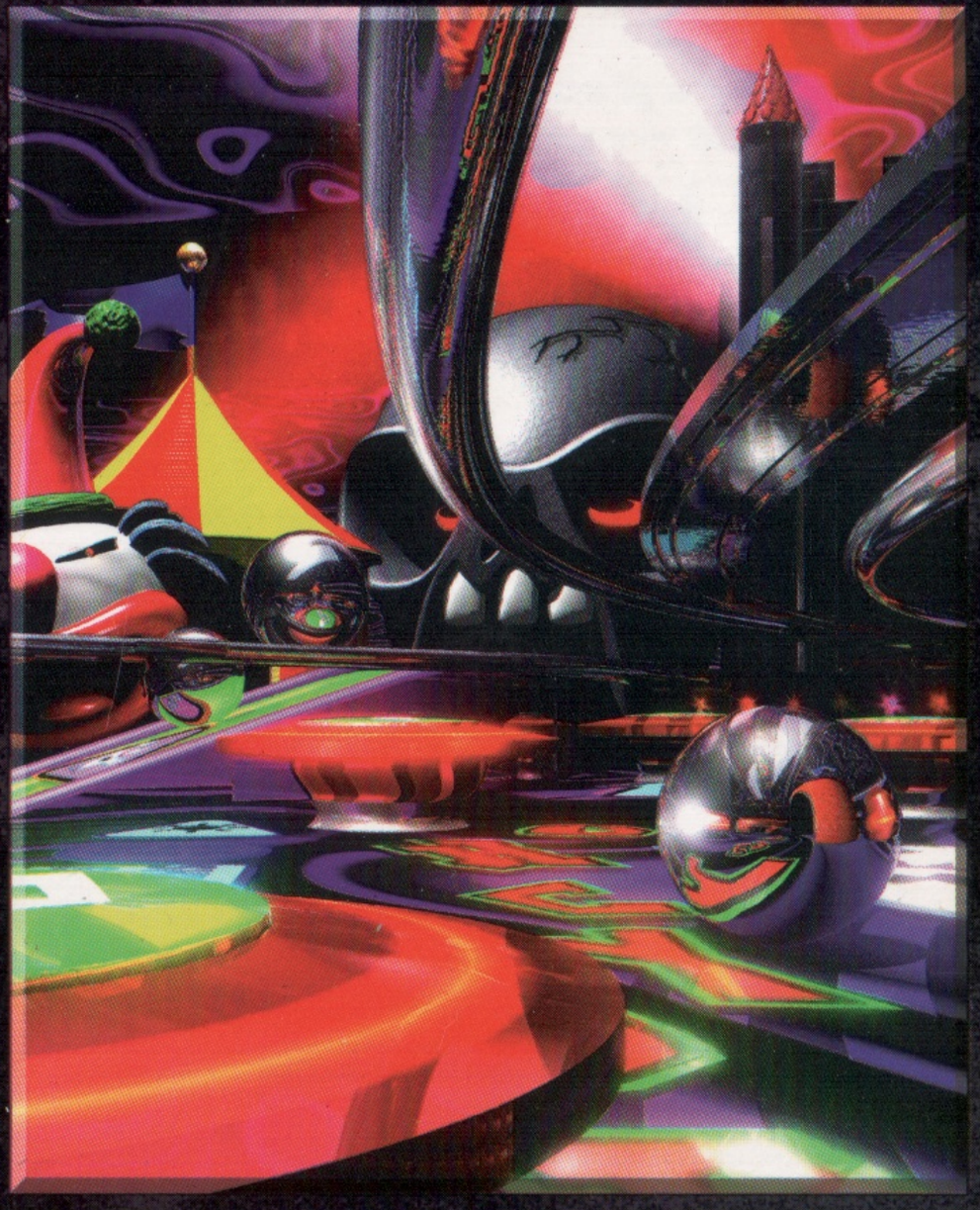
PSYCHO Pinball™



Enhanced Version
PC CD ROM
3D Silicon Graphics Rendered Intro & In-Game Sequences

Nederlandse handleiding

A Perfect Motion™ SIMULATION

Codemasters

Copyright

Het auteursrecht op dit programma en deze handleiding behoort aan Codemasters Limited, alle rechten voorbehouden. Codemasters en Psycho Pinball zijn handelsmerken die onder licentie van Codemasters Limited worden gebruikt.
Codemasters verleent bepaalde beperkte garanties met betrekking tot de software en de software media. In geen geval is Codemasters aansprakelijk voor enige indirecte schade, vervolgschade of bijzondere schade.

Beperkte Garantie

Het hier gestelde betekent geen aantasting van uw (grond)wettelijke rechten.
Codemasters garandeert de koper voor een periode van 90 dagen dat de media waarop het software programma is vastgelegd geen fouten of gebreken vertoont wat betreft het gebruikte materiaal of de vaktechnische uitvoering. Defecte media worden binnen deze periode vervangen, op voorwaarde dat het produkt per aangetekende post aan Codemasters wordt geretourneerd, voorzien van een omschrijving van de defecten en een bewijs van betaling.
Deze garantie geldt niet voor media die zijn beschadigd of verkeerd behandeld, noch voor de software programma's zelf, die "as is" worden geleverd.

Waarschuwing tegen softwarepiraterij

Het kopiëren van commerciële computersoftware en spellen als deze is schending van het auteursrecht en is derhalve een strafbaar feit. Dit geldt tevens voor het gebruiken of in bezit hebben van gekopieerde computerspellen. Op het onwettig kopiëren en opnieuw distribueren van computerspellen staan strenge straffen.

Een gekopieerd computerspel is hetzelfde als gestolen eigendom.
Indien je informatie kunt verstrekken over het illegaal kopiëren van computerspellen, kun je contact opnemen met de ELSPA CRIME UNIT,

telefoon: 00-44-1386-833 810.

INHOUDSOPGAVE

PSYCHO Pinball™

Installatie	1
Geluidskaart	1
Opstarten van het spel	1
Problemen	2
Opstarten	4
Optie Scherm	4
Besturing	5
De Psycho kast	6
De Trick or Treat kast	10
De Abyss kast	14
De Wild West kast	18
Het Psycho team	22

Foto uit het spel

Inleiding

In te tikken tekst wordt in hoofdletters weergegeven, zoals bijvoorbeeld **INSTALL** en SETUP. Wanneer je een bepaalde toets in moet drukken wordt deze tussen haken gezet, bijvoorbeeld <ENTER> en <F10>.

Installeren

Plaats de CD in je CD ROM-speler. Geef de speler een paar seconden de tijd om te initialiseren. Tik **D:** (waarbij D: de aanduiding voor de CD speler is), gevolgd door <ENTER>. Tik vervolgens **INSTALL** <ENTER> en volg de instructies op het scherm op. Je kunt zelf aangeven op welke harde schijf en in welke directory je het spel wilt installeren. Bovendien kun je kiezen welke delen van het spel je op de harde schijf wilt installeren. Als je volledige installatie kiest, zijn de pauzes bij wisseling van flipperkast veel korter.

Geluidskaart

Als het spel op de harde schijf is geïnstalleerd, ga je naar de directory waarin het spel staat. In de Psycho directory tik je nu **SOUND**. Hiermee kun je de geluidskaart selecteren die in de computer is geïnstalleerd. Als je geen geluidskaart hebt, kun je de PC Speaker kiezen, maar om de effecten van het spel optimaal te laten klinken is een geluidskaart absoluut noodzakelijk. Volg de instructies op het scherm op om deze kaart te selecteren.

Het spel opstarten

Zorg dat je in de directory PSYCHO bent en tik vervolgens **PSYCHO** <ENTER>. Het spel wordt opgestart en je kunt aan de slag!

Problemen oplossen

Hoewel alle mogelijke moeite is gedaan om het spel zo gemakkelijk mogelijk te installeren en te laten werken, kunnen zich toch problemen voordoen als gevolg van een bepaalde configuratie of instelling van je PC.

Geheugenproblemen

Psycho Pinball werkt probleemloos op een PC met 4 MB intern geheugen. Je moet er wel voor zorgen dat bij het opstarten geen programma s worden geladen die niet strikt noodzakelijk zijn. DOS 6.x kent een handig menusysteem waarmee je een opstartmenu kunt maken met de instellingen die bij het opstarten van je PC automatisch worden geactiveerd.
Indien je PC 4 MB of meer intern geheugen heeft en zich bij het laden van PSYCHO toch problemen voordoen, wordt dit waarschijnlijk veroorzaakt doordat je SMARTDRV hebt geladen. SMARTDRV neemt namelijk ongeveer 1 MB geheugen in beslag. Is dit het geval dan is het verstandig om SMARTDRV uit het geheugen te verwijderen. Raadpleeg hiervoor de DOS handleiding.

Geluidsproblemen

Werkt het spel wel, maar hoor je geen geluid, dan is de geluidskaart niet goed geïnstalleerd. Werkt de geluidskaart wel goed met andere software, start dan nogmaals **SOUND** op. Controleer of je wel de juiste geluidskaart aan het spel opgegeven hebt.

Overige problemen

In de PSYCHO directory vind je een bestand met de meest recente tips en hints inzake installatieproblemen. Dit Helpbestand kun je opvragen door naar de **PSYCHO** directory te gaan en **HELP** <ENTER> te tikken. Ook vind je in deze directory evenals op de CD een README.TXT bestand met nadere informatie. Dit bestand kun je met elke willekeurige tekstverwerker lezen.

Kom je er echt niet meer uit?

Wees er zeker van dat je het voorgaande goed heeft doorgenomen voordat je contact opneemt met de HomeSoft Helpdesk. Ondanks dat we je graag helpen, is in de praktijk gebleken dat de meeste problemen op te lossen zijn door het goed doorlezen van het voorgaande hoofdstuk en het README bestand op de CD-ROM. Wees er echter op bedacht dat duizenden hard- en software instellingen mogelijk zijn, waardoor je misschien contact zult moeten opnemen met de PC leverancier, hardware producent of software uitgeverij om hun produkt met ons spel te kunnen laten werken.

Als je belt, zorg er dan voor dat je zoveel mogelijk informatie over jouw computersysteem bij de hand hebt. Merk computer, type, randapparatuur, RAM en grootte harde schijf, videokaart, gebruikte geheugenmanagers, monitor en de informatie in de AUTOEXEC.BAT en CONFIG.SYS bestanden.

De HomeSoft helpdesk is tijdens kantooruren bereikbaar op 023420575.

Psycho PC, Technical Support Department, Codemasters Ltd., P.O. BOX 6, Leamington Spa, Warks., CV33 OSH, U.K.

Telefoon: 00 44 1926 814132

Opstarten

Het hoofdmenu geeft de volgende drie opties. Selecteer de gewenste optie met de cursortoetsen en <ENTER>.

Start Game	brengt je naar het Select Game scherm
Options	het Optiescherm
No. Players	kies 1 tot 4 spelers

Het Optiescherm

Toetsenbordindeling (Keyboard Setup)
Er zijn drie verschillende toetsenbordindelingen mogelijk. De meeste spelers verkiezen de standaard instelling, maar indien gewenst - kun je hier een andere indeling kiezen.

Muziek (Music)
Met deze optie kun je de muziek aan of uit zetten. Geluidseffecten blijven gehandhaafd. Indien je bij SETUP vóór het opstarten van het spel echter NO SOUND hebt geselecteerd, heeft deze optie geen effect.

Tilt
Hiermee kun je de gevoeligheid van de flipperkast instellen. Als je Easy kiest, kun je de kast zowat voor een dansje uitnodigen. Normal is redelijk ... ok, normaal en Hard is nogal gevoelig.

Aantal ballen (No. of Balls)
Met deze optie kun je het aantal ballen voor het volgende spel kiezen. Het aantal varieert van 5 (gemakkelijk) tot 3 (normaal) en 1 (té moeilijk?).

Balsnelheid (Ball Speed)
Raad eens? Juist. Deze optie stelt de balsnelheid in. Je kunt kiezen uit 5 snelheden.

Resolutie (Resolution)
Met deze optie kun je de schermresolutie voor het spel instellen. De keuze Hi geeft een hogere resolutie, waarbij je een groter deel van het speelveld op het scherm hebt.

Moeilijkheidsgraad (Difficulty)
Je keuze bepaalt hoeveel lampjes er bij het begin van het spel al oplichten en hoeveel lampjes je moet aankrijgen om bijvoorbeeld bonussen en dergelijke te halen.

Helderheid (Colour Contrast)
Is het beeldscherm te donker of juist te helder? Verander de instelling op je monitor niet, maar gebruik deze optie! PC s en ook beeldschermen zijn, zoals we allemaal weten, verschillend afgesteld. Met deze optie kun je de gewenste helderheid kiezen.

Computersnelheid (Computer Speed)
Met deze optie kun je de spelsnelheid afstemmen op de verwerkingssnelheid van je PC. Het spel probeert automatisch de snelheid van je PC te vinden en stelt deze optie daarop af. Je kunt deze instelling echter ook handmatig wijzigen. Als het spel trager wordt of hapert, moet je een lagere snelheid selecteren, bijvoorbeeld LOW.

Het Select Game scherm

Afzonderlijke kasten spelen

Je kunt de drie verschillende kasten afzonderlijk spelen. Als je Wild West , The Abyss of Trick Or Treat selecteert, ga je naar de betreffende kast.

PSYCHO - Het GATEWAY (tm) spel

Een grotere uitdaging is echter het GATEWAY spel. Je begint dan op de Psycho kast. Als je de Kermistenten weet te activeren kun je toegang krijgen tot de drie andere kasten op de CD-ROM. Elke tent is verbonden met een specifieke kast. Schiet de bal in een tent en je wordt meegesleurd naar die flipperkast. Je krijgt dan één bal om mee te spelen (geen paniek! Er is een Shoot Again lampje!). Als je de bal kwijt bent, keer je terug naar de kermistent op PSYCHO. De bal komt uit de tent en je kunt weer op PSYCHO verder spelen.

Op deze manier flipperen is een ware uitdaging. Het ene spel zit je een hele tijd op Trick Or Treat en de volgende keer misschien wel op Wild West . Geen twee spellen zijn dan ook hetzelfde. Bovendien is er op de Psycho kast zelf ook nog heel wat te doen!

Besturing

Standaard gebruik je de volgende toetsen:

Shift Links	- Linker Flipper
Shift Rechts	- Rechter Flipper
Enter	- Schieten
\ of Z	- Mep tegen kast van links
/ of >	- Mep tegen kast van rechts
Spatiebalk	- Mep tegen voorzijde kast
P	- Pauze
ESC	- Terug naar Hoofdmenu (twee keer ESC - terug naar DOS)

Met de cursor omhoog/omlaag toetsen kun je een kast bekijken.

Hoge scores

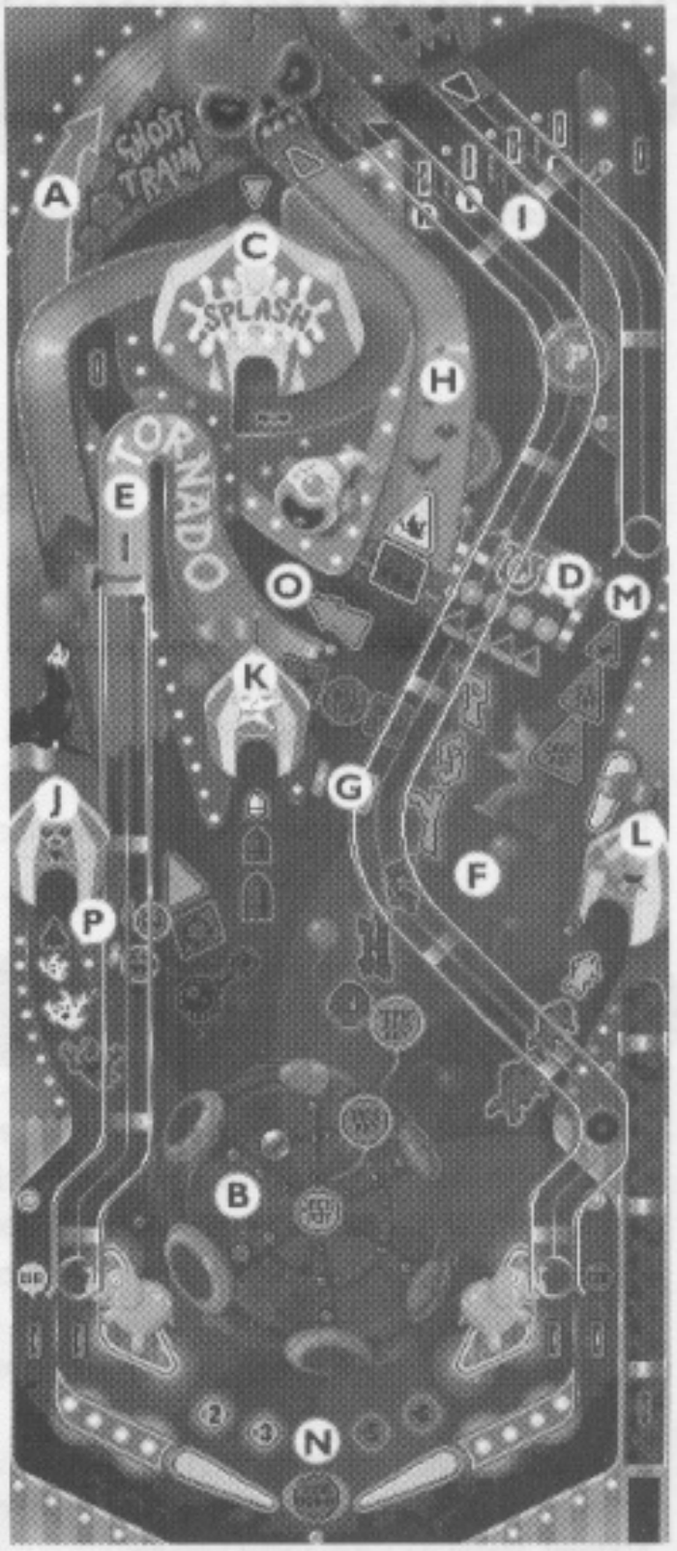
Als je de slag te pakken heeft, haal je ongetwijfeld een score die thuishoort in het Hoge Score overzicht. Voer je initialen in (maximaal drie letters). Elke flipperkast heeft een Hoge Score; die van Psycho geldt voor het gehele Gateway spel. De scores worden op de harde schijf bewaard voor het nageslacht of om je vrienden en familie te imponeren!

Bij de score wordt tevens aangegeven met hoeveel ballen (1, 3 of 5) en bij welke moeilijkheidsgraad (Easy, Normal, Hard) de score werd bereikt.

DE

Psycho

FLIPPERKAST



A	Strong Arm Ramp (Helling)
B	Wagens
C	Big Top
D	Schiettent Target Bank
E	Tornado Ramp (PSYCHO)
F	Letters PSYCHO
G	Cup Target
H	Ghost Train
I	RIDE Lanes (RIDE)
J	Trick Or Treat kermistent
K	Wild West kermistent
L	The Abyss kermistent
M	Big Top laan
N	Bonusfactor
O	Big Top zijlaan (STRONG)
P	Face Targets

Welkom bij de Psycho Funfair! Er staat je een hoop te wachten hier! In de Grote Tent (Big Top) staan de Jackpot en Super Jackpot te wachten. Plus twee waanzinnige bonussen - The Prize Ride en Psycho Time. Ook op het score-paneel kun je nog twee spellen vinden - Cup Confusion (Balletje, Balletje) en Strong Arm (Armworstelen).

De GATEWAY

Deze kast is vrij bijzonder omdat je in de multi-kast modus speelt. Dit betekent dat je van hieruit op de andere kasten terecht kunt komen. Er zijn drie kermistenten, een voor elke flipperkast. Je moet een tent activeren en daarna de bal in de tent schieten. Vervolgens word je meegevoerd naar een andere flipperkast, waarop je speelt tot je de bal kwijt bent. Daarna keer je terug in de tent op de Funfair kast en kun je daar verdergaan met het spel!

Strong Arm Ramp (A)

De Strong Arm Ramp (Helling) heeft twee hoofdfuncties. Als je het Strong Arm (Sterke Arm) spel hebt geactiveerd, duikt hier je tegenstander op! Maar belangrijker - zeker voor je score - is dat je via deze Ramp de Jackpot activeert. Blijf de Ramp achter elkaar beschieten. De eerste twee keer krijg je punten, maar vanaf het derde schot lichten de wagens (B) één voor één op. Als alle wagens verlicht zijn, staat de Jackpot op je te wachten in de Big Top (C).

Als je de Jackpot hebt geleegd, wordt de Ramp uitgeschakeld. Je kunt hem opnieuw activeren door de Schiettent Target Bank neer te halen (D).

Wagens (B)

Als je ze allemaal hebt aangestoken, gaat de Jackpottijd in. Zie Strong Arm Ramp.

Big Top (C)

De Big Top heeft ook twee hoofdfuncties. Hier kun je een vis op laten lichten om in The Abyss kermistent te komen. Schiet eerst op de Tornado (E) om de Big Top te openen.
De Big Top is ook de plek om de Jackpot te incasseren en wordt automatisch geopend als de Jackpottijd ingaat!

Schiettent Target Bank (D)

Als je alle doelen hebt geraakt, licht een kogel op en kun je de Wild West kermistent ingaan. Ook wordt de Strong Arm Ramp
weer geactiveerd als deze was uitgeschakeld.

Tornado Ramp (E)

Vlieg op de Tornado om een letter van PSYCHO op te lichten. Hierdoor wordt de Big Top ook geopend.

Letters PSYCHO (F)

Heb je alle letters van PSYCHO aan, dan is het PSYCHO TIME! Cup Target (G)
Raak dit doel om een beker op te laten lichten. Als de drie bekers aan zijn, kun je het Cup Confusion spel spelen. Raak de Ghost Train (H) om het spel te spelen.

Ghost Train (H)
Door op de Ghost Train te schieten gaat een spooklichtje aan voor de Trick or Treat kermistent. Voordat we het vergeten, om dit spel te activeren moet je wel eerst de Face Targets (P) raken, sorry.
Het Cup Confusion spel ligt bovenaan deze Ramp op je te wachten.

Ride Lanes (I)
Laat de bal door de doorgangen gaan om de letters RIDE op te lichten. Met de flippers kun je de letters wisselen. Als alle letters van RIDE aan zijn, word je beloond met X-maal bonus. Door dit meerdere malen te doen kun je de vermenigvuldigingsfactor voor de bonus fors opschroeven.

Trick Or Treat kermistent (J)
Deze tent voert je naar de Trick Or Treat kast. De tent wordt geactiveerd als je de spoken oplicht door op de Ghost Train (H) te schieten.

Wild West kermistent (K)
Deze tent brengt je op de Wild West kast. De tent wordt geactiveerd als je de kogels oplicht door de Schiettent Target Bank (D) neer te halen.

The Abyss kermistent (L)
Deze tent brengt je op The Abyss kast. De tent wordt geactiveerd als je de vis laat oplichten door eerst de Tornado (E) te raken en vervolgens de Big Top (C).

De Big Top laan (M)
Je zult het niet geloven, maar dit voert je naar de Big Top... Bonusfactor (N)
Deze lampjes geven de status van de Bonus Vermenigvuldigingsfactor aan, deze varieert van nul, x2, x3, x4, x5 tot x6.

Big Top zijlaan (O)
Schiet hierin om een letter van STRONG op te laten lichten.
Als alle letters van STRONG branden wordt het Strong Arm paneelspel geactiveerd dat je bij de Strong Arm Ramp (A) aantreft.

Face Targets (P)
Haal deze neer om de Ghost Train te activeren

PSYCHO SPECIALITEITEN

De Jackpot incasseren
Blijf achter elkaar op de Strong Arm Ramp (A) schieten om alle wagens op te laten lichten, raak daarna binnen de tijdslimiet de Big Top (C). Er is niet veel tijd, dus geen getreuzel! De eerste Jackpot levert 20 miljoen op! Na twee keer wordt het een Super Jackpot!
Denk eraan dat als je de Jackpot leegt je de wagens nog een keer moet raken om ze aan te laten gaan.

Psycho Time
Schiet op de Tornado (E) tot alle letters van PSYCHO aan zijn: nu is het PSYCHO TIME! Alles wordt echt Psycho en alle gaten en hoeken leveren hoge scores op. Plus gegiechel.

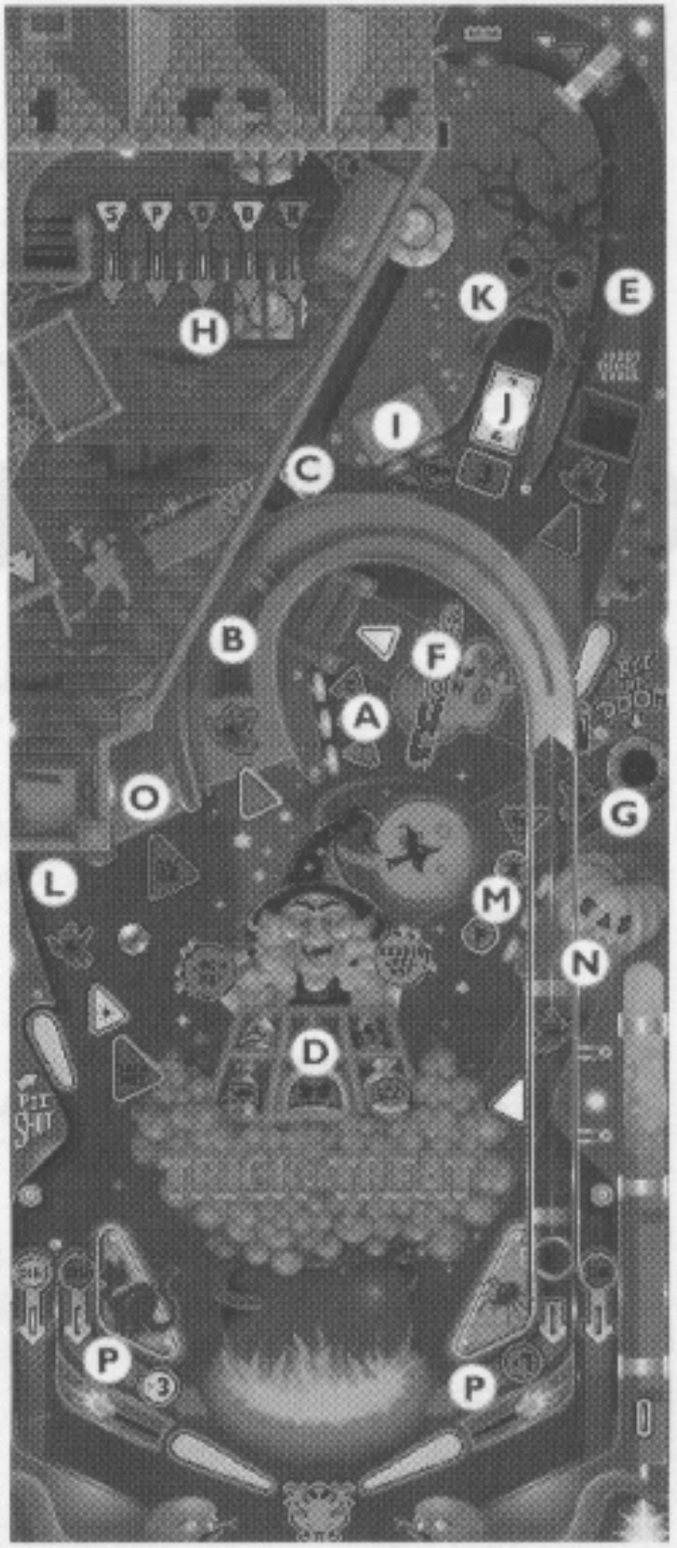
The Prize Ride
Win je alleen na een succesvol rondje Balletje Balletje (Cup Confusion). De stalmeester zegt het al: Waar zit de Prijs! In de Ghost Train? Of in de Big Top? En wat dacht je van de Tornado Ramp of de Strong Arm Ramp? Blijf het proberen! Het loont de moeite! Maar je moet wel snel zijn...

Bonusfactor
Tijdens het spelen bouw je een bonus op, die aan je score wordt toegevoegd als je de bal verliest. De Bonusfactor is het getal waarmee de bonus wordt vermenigvuldigd. Als je de bal lang in het spel houdt, kun je een bonusfactor van 5 halen. En dat zet zeker zoden aan de dijk!

DE PSYCHO PANEELSPELLEN

Cup Confusion (Balletje, balletje)
Schiet op de beker doelen (G) en laat alle drie de bekers oplichten. Schiet daarna op de Ghost Train (H) om Cup Confusion te spelen. Blijf op de P letten als de bekers worden verwisseld. Als je het goed doet, kun je een verrassing winnen! Raad je mis...dan krijg je niks!

Strong Arm (Arm worstelen)
Schiet in de Big Top zijlaan (O) om de letters STRONG op te lichten en schiet daarna op de Strong Arm Ramp (A) voor een partijtje arm worstelen.
Ben je sterk? Ram op de juiste toetsen om je kracht te tonen. Laat je tegenstander een toontje lager zingen en win je prijs. Als je verliest zul je dat merken ook!



DE

TRICK OR TREAT

FLIPPERKAST

- A Cat Target Bank (CAT)
- B The Broom Ride (Bezemsteelrit)
- C The Attic (Zolder)
- D Magic Mayhem ingrediënten
- E The Chimney (Schoorsteen) (GHOUL)
- F Letters GHOUL
- G The Pit of Doom (Poel des Verderfs)
- H Spook Lanes (SPOOK)
- I Key Target Bank
- J Ball Lock (Bal slot)
- K The Tree (Boom)
- L West Passage
- M ZAP Target Bank (ZAP)
- N Secret Passage (Geheime Doorgang) (MAZE)
- O The Cellar (Kelder)
- P Speelveld bonusfactor

Welkom op de kast der verschrikkingen! Een dreigende atmosfeer omgeeft deze kast, spookachtige mogelijkheden zijn je deel! Een echte giller - van angst dan wel! Je kunt Multi-Bal verwachten en dat kan zelfs de Jackpot opleveren. Drie huiveringwekkende bonussen kunnen worden geactiveerd: Pit Monster, Magic Mayhem en Haunt The House. Voeg daar de drie paneelspellen Spook Shoot, Cellar Surprise en Escape The Crypt aan toe en je begrijpt dat je het druk zult krijgen!

Cat Target Bank (A)
Schiet op de Cat (...eigenlijk liever maar niet, als ik jou was) Target Bank (A) om de letters CAT op te lichten. Leg ze allemaal neer en de Broom Ride (B) begint.

The Broom Ride (B)
Als de Broom Ride na het neerhalen van alle letters CAT is geactiveerd, kun je achter elkaar op de Broom Ride schieten en per keer 1 miljoen punten scoren. Raak de bezemsteel tien keer en je kunt een enorme bonus verdienen.

The Attic (C)
Schiet op de zolder om de Magic Mayhem ingrediënten (D) op te lichten. Als alle ingrediënten in de pot zitten, barst het kabaal pas echt los!
Magic Mayhem ingrediënten (D)
Als alle ingrediënten.... snap je?

The Chimney (E)
Schiet op de schoorsteen om een letter van GHOUL op te lichten. Als alle letters van GHOUL aan zijn, verschijnt een Pit Monster! De Chimney speelt ook een belangrijke rol als je de Multi-Bal krijgt, dus lees wat er staat bij Multi-Bal!

De letters GHOUL (F)
Licht ze allemaal op om het Pit Monster te activeren!

The Pit of Doom (G)
Door tijdens het gewone spel op de Pit of Doom te schieten komt de bal terecht in een valluik boven de bovenste flipper. Als Pit Monster actief is, moet de Pit worden geraakt om de prijs te winnen.

Spook Lanes (H)
Laat de bal door de doorgangen gaan om de letters SPOOK op te lichten. Als ze allemaal aan zijn, gaan de spoken zich roeren in Haunt The House.
Denk eraan dat je met de flippers de lampjes kunt verwisselen!

Key Target Bank (I)
Haal beide hoofddoelen neer om Ball Lock (Bal Slot) (J) te openen.

Ball Lock (J)
Onder Ball Lock geven drie lampjes de status aan. Drie ballen moeten worden opgesloten om Multi-Bal te activeren. Gaat er een lampje branden, dan is er een bal opgesloten. Knippert een lampje, dan is Ball Lock klaar om de volgende bal op te sluiten. Branden de lampjes niet, dan moet Ball Lock worden geopend door eerst de Key Target Bank (I) neer te halen.

The Tree (K)
De Boom is .... gewoon een boom, die eigenlijk niet veel doet, behalve heel goed boom zijn.

West Passage (L)
De West Passage heeft drie hoofdfuncties. Als je de bal tijdens het gewone spel hierin schiet, rolt deze verder door het spookhuis de Chimney (E) uit.
Als het Spook Shoot paneelspel wordt geactiveerd, kom je hier echter je tegenstanders tegen! Ook vind je in de West Passage de jackpot, als deze beschikbaar is!

Zap Target Bank (M)
Haal alle letters ZAP neer om het Spook Shoot paneelspel te activeren.

Secret Passage (N)
Schiet de bal in de mond van de pompoen om de geheime doorgang te vinden en een letter van MAZE op te lichten. Als alle letters van MAZE aan zijn, gaat de kelder open, waar een van de twee paneelspellen op je staat te wachten!

The Cellar (O)
Vaak is een kelder een donkere, vieze ruimte, maar deze kelder kan je veel geluk brengen. Als je The Cellar hebt geopend door MAZE op te laten lichten, wacht je een Cellar Surprise of Escape The Crypt!
Speelveld Bonusfactor (P)
Deze lampjes geven de status aan van de Speelveld Vermenigvuldigingsfactor: nul, x2, x3, x5 tot x7.

TRICK OR TREAT SPECIALITEITEN:

Multi-Bal / Jackpot Incasseren
Multi-Bal is een verbijsterende ervaring - al je strategieën en al je pogingen om je doel te bereiken leiden tot niets! Het is een en al chaos waarin je alleen maar kunt proberen de ballen zo lang mogelijk in het spel te houden.
Om Multi-Bal te activeren moet je drie ballen opsluiten met Ball Lock (J). Haal de Key Target Bank (I) neer om Ball Lock te activeren. Als de derde bal is opgesloten, schieten er drie ballen uit de schoorsteen (E).
Alsof drie ballen tegelijk in de gaten houden niet genoeg is, kan de Jackpot alleen tijdens Multi-Bal worden geactiveerd. De periode dat de Jackpot verkrijgbaar is, begint als je een van de drie ballen (één is genoeg, we doen niet moeilijk!) terug in de Chimney (E) schiet. Als je een van de ballen in de West Passage schiet, kun je de Jackpot incasseren. Als je twee ballen terug in de schoorsteen schiet, wordt de Jackpot verdubbeld. Als je een bal in de West Passage schiet kun je dus een grote prijs te pakken krijgen!
Multi-Bal eindigt als je twee van de drie ballen bent kwijtgeraakt. Het normale spel wordt dan hervat en de Jackpot is niet meer verkrijgbaar.

Magic Mayhem
Schiet een bal op zolder om een Magic Mayhem ingrediënt op te lichten. Als alle ingrediënten in de ketel zitten, gaat Magic Mayhem (Magische Chaos) beginnen! Als je een bal in de West Passage, de Geheime Passage, de Zolder, de Schoorsteen of The Pit of Doom schiet kun je per keer een miljoen in de wacht slepen.

Haunt The House
Ze zitten in huis....ze zitten overal!
Haal alle letters van SPOOK (H) neer en ga eens lekker griezelen. Overal rond de tafel duiken spoken op en jij moet ervoor zorgen dat ze weer langs dezelfde weg verdwijnen! Als je alle spoken raakt, krijg je een flinke bonus.

Pit Monster
Haal alle GHOUL letters neer door in de Chimney (E) te schieten en er doemt een monster op in de Pit of Doom (G). Schiet in de Pit of Doom om het monster te doden en een beloning te krijgen. Als je zover komt dat je het monster voor de derde keer moet bestrijden, wordt het een Super Monster en kun je super punten scoren!

Speelveld bonusfactor
Deze kast kent de zogenaamde Speelveld Vermenigvuldigingsfactor, die anders werkt dan de gewone Bonusfactor. Hierbij worden alle doelen die punten opleveren (targets, ramps, jackpots, prijzen etc.) vermenigvuldigd voordat de score aan je puntentotaal wordt toegevoegd. Als je 7x raakt en de Jackpot van 7 miljoen wint, wordt je puntentotaal verhoogd met maar liefst 49 miljoen!!
De Speelveld Bonusfactors zijn alleen te winnen in paneelspellen.

TRICK OR TREAT PANEELSPELLEN

Spook Shoot
Om op de spoken te kunnen schieten, moet je eerst alle letters van ZAP (M) neerhalen en vervolgens de bal in de West Passage (L) schieten. De spoken duiken op één van de drie verschillende plaatsen voor je op en je moet er zoveel als je kunt neerschieten om een forse bonus te krijgen of zelfs een Speelveld Bonusfactor te winnen.

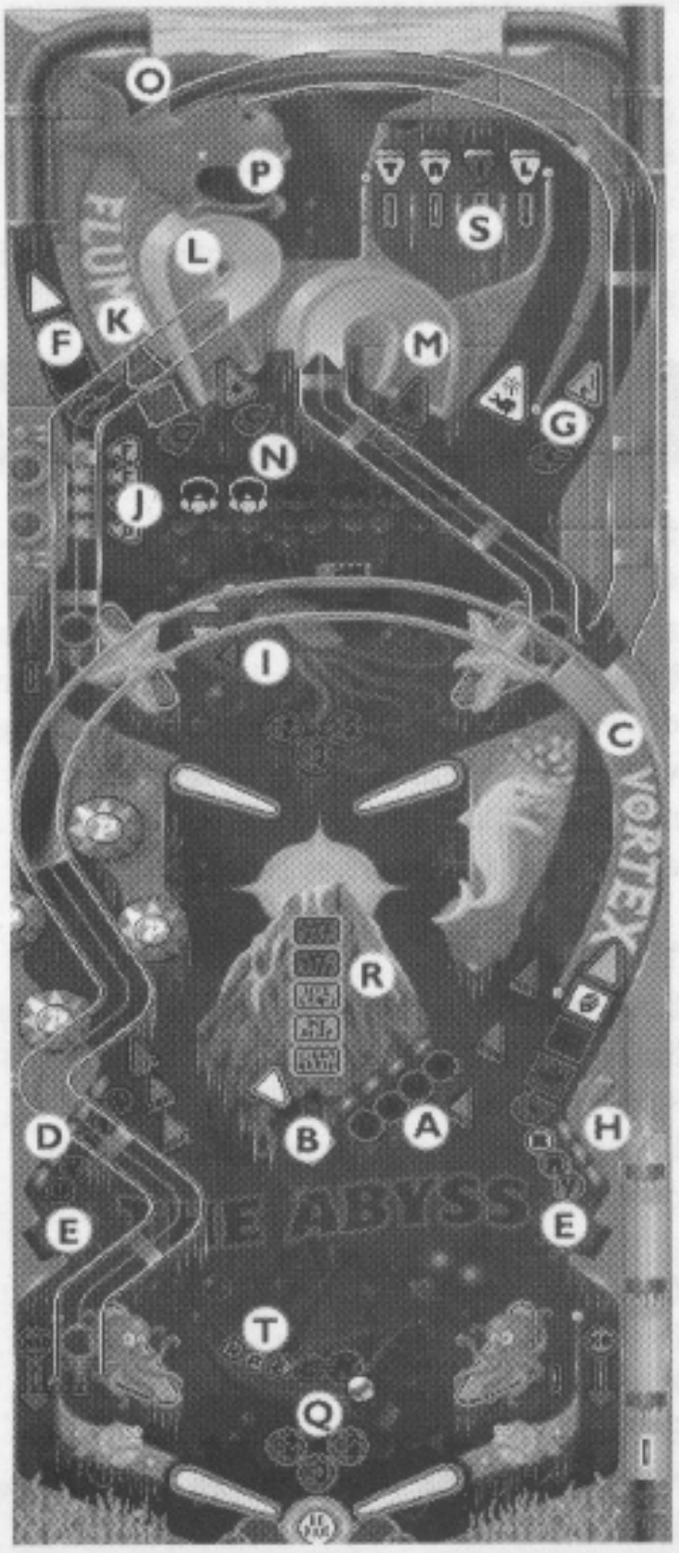
The Cellar
Schiet de bal in de Geheime Passage (N) om de letters MAZE op te lichten. Schiet daarna in de kelder (O) en je wordt getrakteerd op een kelderverrassing of je moet uit de doodskist ontsnappen.

Cellar Surprise
De Cellar Surprise is precies wat de naam zegt. Je krijgt iets, maar wat??
Escape The Crypt
Kijk en luister hoe de doodskisten opengaan - en probeer mee te doen!

DE

THE ABYSS

FLIPPERKAST



- **A** De LAVA Target Bank (LAVA)
- **B** Vulkaan Ingang op de Bodem
- **C** The Vortex (Maalstroom)
- **D** VENTS Target Bank (VENTS)
- **E** The Vents (Luchtgaten)
- **F** Linker pijp
- **G** Rechter pijp
- **H** RAY Target Bank (RAY)
- **I** Nautilus Segmenten
- **J** Anemoon Target Bank (FEED)
- **K** The Flume (Waterloop)
- **L** Linker lus
- **M** Rechter lus
- **N** The Clams (Oesters)
- **O** Onderwater Passage
- **P** Walvis
- **Q** Speelveld Bonusfactor
- **R** Vulkaan
- **S** Letters TAIL
- **T** Letters WRECK

De diepte in! Hoe natter hoe beter is het devies in deze diepzeekast zo groot als een oceaan. Je hebt twee sets flippers - de ene op de bodem en de andere halverwege! Onder het oppervlak bruist het van de activiteiten en er zijn vier bonussen: Pearl Diving, Creature of The Deep, Get Wet en Sunken Treasure. Plus twee paneelspellen: Fast Fishing en Blubber Belly.
Multi-Bal kent een nieuwe variant en er is een diepzee Vulkaan vol prijzen!

Lava Target Bank (LAVA) (A)
Haal alle letters van LAVA (A) neer om de vulkaan te laten werken! Hierdoor worden ook de lampjes met te winnen prijzen binnenin de vulkaan (R) geactiveerd.

Vulkaaningang op de bodem (B)
Schiet de bal hierin om de knipperende prijs binnenin de vulkaan te winnen. De Jackpot is de hoofdprijs!

Vortex (C)
De Vortex (C) heeft twee hoofdfuncties. Door achter elkaar op deze Ramp te schieten gaan de letters WRECK (T) branden. Haal ze allemaal neer en ga op zoek naar de Sunken Treasure. Op deze Ramp vind je ook vaak de parels bij Pearl Diving (Parelvissen).

Vents Target Bank (D)
Haal alle letters van VENTS (D) neer om - je gelooft het niet - de VENTS te activeren!

The Vents (E)
Als ze zijn geactiveerd, vormen de luchtgaten de basis van de variant van Multi-Bal.

Linker pijp (F)
Zorg eerst dat de pijp actief is door alle letters FEED (J) neer te halen. Als je daarna in de linker pijp schiet, gaat een Nautilus Segment (I) aan. Als alle segmenten oplichten, verschijnt een zeemonster - Creature of The Deep.

Rechter pijp (G)
Deze rechter pijp is een heel actief pijpje! Bij het gewone spel leidt deze pijp naar de Onderwater Passage (O) en een kleine bonus. Maar waar duikt de bal weer op? Haal alle letters van RAY (H) neer en via deze pijp kom je boven water voor een ontspannend spelletje Fast Fishing. Deze pijp schijnt ook wat met de Sunken Treasure te maken te hebben....

RAY Target Bank (H)
Haal alle letters van RAY (H) neer om het Fast Fishing paneelspel te activeren. Schiet in de Rechter Pijp (G) om de oppervlakte te bereiken.

Nautilus Segmenten (I)
Schiet door de geactiveerde Linker Pijp (F) om de segmenten op te lichten. Als alle segmenten aan zijn wordt The Creature of The Deep geactiveerd.

Anemoon Target Bank (J)
Schiet op de Anemoon Target Bank om alle letters van FEED (J) neer te halen. Hierdoor wordt ook de linker pijp geactiveerd, als deze uit is.

The Flume (K)
Als je meestroomt op de Flume kun je de Flume Bonus winnen. De hoogte van de bonus wordt bepaald door het aantal keren dat de bal de bumpers aan de linker kant raakt. Hoe vaker de bal de bumpers raakt, hoe hoger de Flume Bonus.

Linker/rechter lussen (L) (M)
Als je om beurten in de linker en rechter lussen schiet, gaan de Oesters (N) open. Als ze allemaal zijn geopend, is het tijd voor een spelletje Pearl Diving.

The Clams (N)
Schiet door de linker/rechter lussen om alle oesters te openen en met Pearl Diving te beginnen. In de bonusperiode sluiten de oesters zich langzaam; elke oester die nog open is als je de prijs incasseert, levert je 2 miljoen punten op.

De Onderwater Passage (O)
Je krijgt toegang tot de Onderwater Passage als je de bal in de Rechter Pijp (G) schiet. Volgens sommigen wordt de bal weer vrijgegeven bij de vulkaaningang op de bodem (B)! In deze passage schieten levert je een kleine bonus op.

The Whale (P)
De Walvis (P) vormt de sleutel tot het Blubber Belly paneelspel. Haal alle letters van TAIL (S) neer en schiet daarna de bal weer in die richting. Deze keer is de ingang open en kun je de bal via de bek in de buik van de walvis schieten! Vandaar: Blubber Belly!

Speelveld Bonusfactor (Q)
Deze lampjes geven de huidige stand van je speelveld bonusfactor aan: nul, x2, x3 of x5.

The Volcano (R)
In de Volcano (R) schuilen allerlei prijzen. Haal alle letters van LAVA (A) neer om de prijslampjes op te lichten. Schiet daarna de bal in de vulkaaningang op de bodem (B) om je prijs te incasseren.

Letters Tail (S)
Laat alle letters van TAIL (S) oplichten om de bek van de walvis te openen en te beginnen aan het spetterende paneelspel Blubber Belly.

Letters Wreck (T)
Als alle letters WRECK aan zijn, kun je Sunken Treasure spelen.

THE ABYSS SPECIALITEITEN

De Jackpot incasseren
De Volcano (R) is een rijke bron aan prijzen, met Sunken Treasure, Get Wet en de glibberige Jackpot. Haal alle letters van LAVA (A) neer om de prijslampjes een stapje verder te krijgen. Schiet de bal daarna in de vulkaaningang op de bodem (B) om de knipperende prijs te incasseren!

Sunken Treasure
De letters WRECK (T) kun je op twee manieren laten oplichten. Win de Instant WRECK prijs binnenin de Volcano (R) of schiet achter elkaar in de

Vortex (C) om alle letters WRECK één voor één aan te laten gaan. Als alle letters oplichten, is het tijd om verder te gaan en de Sunken Treasure te zoeken. Schiet in de Rechter Pijp (G) om de buit te vinden!

Pearl Diving
Schiet beurtelings in de linker/rechter lussen (L/M) om de Clams (N) te openen. Als alle oesters zijn geopend, is het tijd om een duik te nemen! Een paar verborgen parels kun je opduiken door eerst in de Vortex (C) te schieten. Maar schiet wel op. De oesters sluiten zich één voor één en je bonus is gekoppeld aan het aantal oesters dat nog open is - hoe minder oesters er open zijn, hoe kleiner je beloning!

Creature of The Deep
Schiet in de linker pijp - als deze tenminste actief is - om de Nautilus Segmenten (I) aan te krijgen. Als alle segmenten oplichten is het tijd om te jagen op de Creature of The Deep. In de bonusperiode hebben alle grote Ramps een brandend Nautilus beeldje bij de ingang. Schiet alle lampjes uit om het beest te doden en een grote beloning te krijgen.

Get Wet
Get Wet is een leuk, eenvoudig bonusspel dat als prijs te winnen is in de Volcano (R) of bij Blubber Belly. Schiet zo veel Ramps als je kunt en win per keer een miljoen punten!

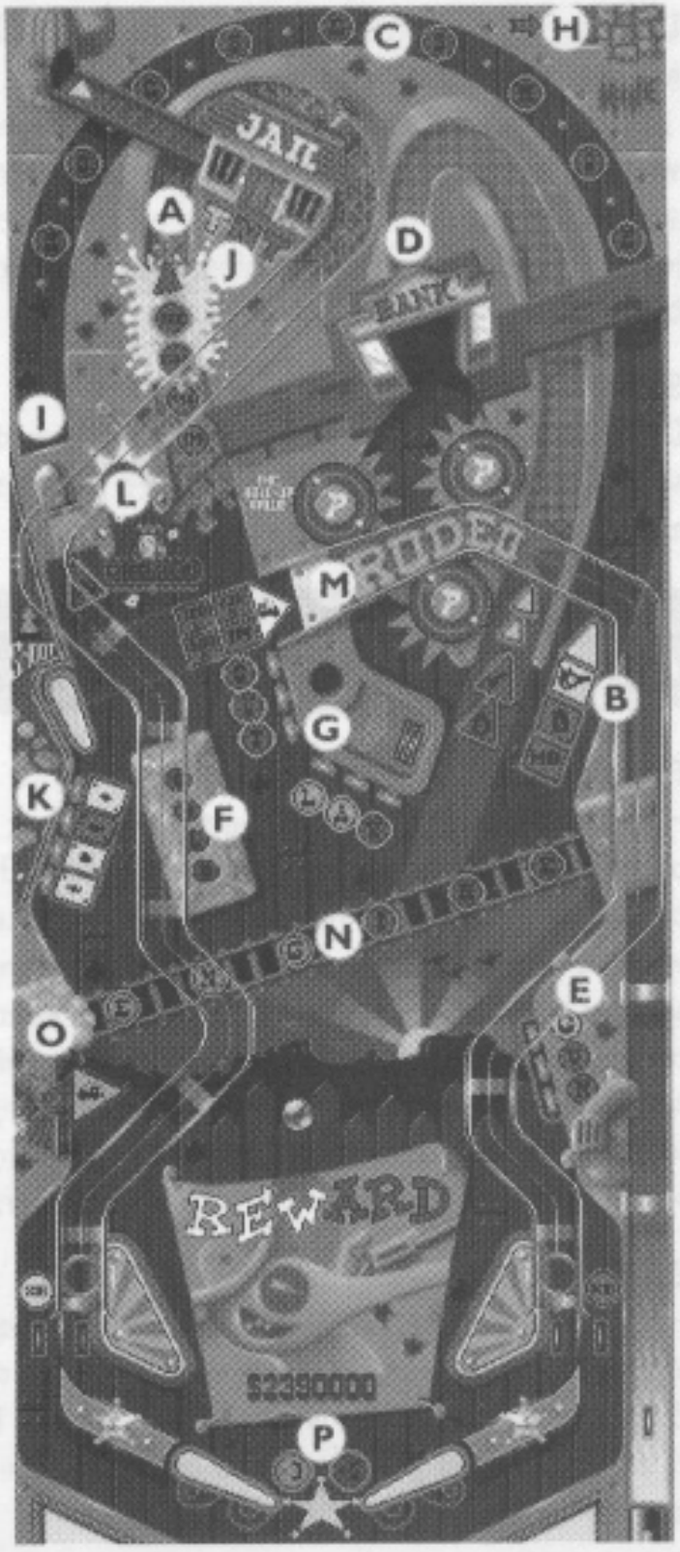
Multi-Bal
The Abyss (afgrond) kast heeft ook een Multi-Bal, maar dan wel net iets anders. Haal eerst alle letters van VENTS (D) neer om de Vents (E) te activeren. Laat daarna gewoon een bal in een luchtgat vallen en kijk hoe die vliegt! De bal wordt gevangen en de luchtgaten gooien de bal heen en weer. Je krijgt dan een andere bal om mee verder te spelen. De eerste bal blijft heen en weer schieten tot je hem raakt met je nieuwe bal en daarna moet je met beide ballen verder spelen!

Speelveld Bonusfactor
Dit is een Speelveld Bonusfactor, dus worden de scores tijdens het spel vermenigvuldigd voordat ze aan je puntentotaal worden toegevoegd!

THE ABYSS PANEELSPELLEN

Fast Fishing
Haal alle letters van RAY (H) neer om het Fast Fishing paneelspel te activeren. Schiet daarna in de rechter pijp (G) om razendsnel het oppervlak te bereiken voor een potje snelvissen. De vissen vliegen over het scherm en je moet er zo veel vangen als je kunt door op het juiste moment op de toets te drukken als ze je lijn passeren. Probeer de grootste vissen te vangen, want die zijn meer punten waard! Als je 15 of meer vissen hebt gevangen, wacht je een aardige verrassing!

Blubber Belly
Haal alle letters van TAIL (S) neer om de bek van de Walvis (P) te openen. Schiet de bal vervolgens door de bek in de buik van de walvis. Je ziet dan een hele rij prijzen waaruit je moet kiezen door de juiste toets in te drukken...



DE

WILD WEST

FLIPPERKAST

A The Rapids (Stroomversnellingen)
B Psycho s Head
C Horseshoe Ramp (Hoef) (REWARD)
D de Bank
E Gun Target Bank (GUN)
F Letters Gold
G Outlaw Target Bank (OUTLAW)
H The Mine (Mijn)
I The Bullet (Kogel)
J Letters TNT
K Cards Target Bank (Kaarten)
L Casino
M Rodeo
N Letters Engine
O Tunnel
P Speelveld Bonusfactor

Er zit goud in die heuvels! Als je naar de Wild West kast galoppeert zul je zien dat dit waar is. Beroof de bank, doe mee aan de rodeo, jaag langs de stroomversnellingen en bevrijd je ballen uit de gevangenis! Allemaal typisch Wilde Westendoe-dingen, vind je ook niet? Let op: Multi-Bal in de gevangenis, jackpot in de bank, twee doldwaze bonussen (Gold Rush en Reward). En dan ook nog de drie paneelspellen Dodge The Express, Black Jack en Hi Lo! Je krijgt het druk, cowboy!

The Rapids
Bij beide bonussen moet je de Rapids (A) beschieten. Schiet op de Rapids om een letter van GOLD op te lichten. Hierdoor gaat ook Psycho s Head (B) aan, waarna je door kunt gaan met een letter van REWARD.

Psycho s Head (B)
Als dit lampje brandt, kun je op de Horseshoe (C) schieten om een letter van REWARD te krijgen.
De Horseshoe Ramp (C)
De Horseshoe Ramp heeft vele functies. Als je na het schieten op de Rapids (A) de Ramp raakt, gaat een letter van REWARD aan. Bovendien gaat telkens als de Ramp wordt geraakt, het treinsignaal bij de ingang van de Rodeo (M) branden.

De Bank (D)
De Bank is waar het allemaal gebeurt! Als je de Bank tijdens het gewone spel raakt, krijg je een kleine bonus. Als alle letters van GUN (E) aan zijn, kun je de Bank beroven en een flinke bonus winnen. Hoe vaker de bal de bumpers eronder raakt, des te groter de Hold Up bonus. Ook kun je in de Reward bonusperiode in de Bank je REWARD ophalen.

The GUN Target Bank (E)
Haal een GUN target neer om de haan van je geweer te spannen. Als alle letters van GUN zijn neergehaald, ben je klaar om de Bank te beroven (Hold Up the Bank) (D).

Letters Gold (F)
De letters GOLD gaan aan als je diverse taken hebt uitgevoerd, zie ook Gold Rush hierna.

Outlaw Target Bank (G)
Haal alle letters van OUTLAW neer om de Mine te openen - een noodzakelijk voorspel tot Multi-Bal!

The Mine (H)
Schiet in de mijn om een letter van TNT op te blazen.

Letters TNT (J)
Licht alle letters TNT op en je hebt je ballen uit de gevangenis gered! Tijd voor een spelletje Multi-Bal!

Cards Target Bank (K)
Haal alle kaarten van de Cards Target Bank (K) neer en je wordt uitgenodigd om in te zetten bij Place Your Bets! . Het Casino is open en je kunt er een van de twee paneelspellen gaan spelen.

The Casino (L)
Haal alle kaarten van de Cards Target Bank (K) neer en beproef je geluk met een spelletje Black Jack of Hi Lo!

The Rodeo (M)
Doe mee met de Rodeo als het treinsignaal bij de ingang brandt (schiet in de Horseshoe Ramp (A) om het signaal aan te zetten) en je moeite wordt beloond met een letter van ENGINE!

Letters Engine (N)
Licht alle letters van ENGINE op om het Dodge The Express paneelspel te activeren. Schiet in de Tunnel (O) en volg het spoor!

The Tunnel (O)
De tunnel is je toegang tot het trein paneelspel. Hoeveel sneltreinen kun je ontwijken?

Speelveld Bonusfactor (P)
Daar zijn de bekende lampjes met getallen weer! Inderdaad, ze geven de stand van de bonusfactor weer weer.

WILD WEST SPECIALITEITEN

The REWARD (Jackpot) incasseren
Schiet op de Rapids (A) om Psycho s Head (B) op te lichten, schiet daarna snel in de Horseshoe Ramp (C) om de letters REWARD aan te steken. Als alle letters aan zijn, gaat je Reward Bonusperiode in. Schiet op de Bank om je beloning binnen te halen. De waarde van je REWARD wordt op het billboard op het speelveld weergegeven en loopt op terwijl je het spel speelt!

Gold Rush
Laat de letters GOLD oplichten door de volgende taken uit te voeren:

G	haal 250.000 op de Rodeo (M)
O	haal de Cards Target Bank (K) neer
L	schiet op de Rapids (A)
D	schiet op de Bank (D)

Heb je dat? Goed zo maatje....

Als alle letters van GOLD aan zijn, begint Gold Rush. Bij alle grote Ramps en Banks kun je hoge scores halen, dus blijf op dat goud mikken!

Multi-Bal
Haal alle letters van de OUTLAW Target Bank (G) neer en schiet daarna op The Bullet (I) om een van de letters TNT op te blazen. Als alle letters van TNT zijn opgeblazen, heb je nog eens twee ballen uit de gevangenis bevrijd die uit de Mine (H) komen vliegen om je te begroeten! De Horseshoe Ramp (C) bij Multi-Bal is belangrijk, want telkens als je raak schiet krijg je 1, 2 of 5 miljoen punten! Joepie!

Speelveld Bonusfactor
Dit is weer een speelveld bonusfactor, dus worden je prijzen tijdens het spel vermenigvuldigd en aan je score toegevoegd.

WILD WEST PANEELSPELLEN

Dodge The Express
Schiet op de Horseshoe Ramp (C) en meteen daarna op de Rodeo (M) om de letters ENGINE te laten branden. Als alle letters van ENGINE branden, is het tijd om in de Tunnel (O) te schieten en wat mee te maken op de rails. Op drie sporen komen de treinen op je af en hoe langer je het volhoudt, hoe meer punten je verzamelt!

Het Casino
Zet in bij Place Your Bets ! Haal de kaarten in de Cards Target Bank (K) neer en het casino gaat voor je open. Schiet op het Casino (L) en je kunt de kaarten gaan schudden en meedoen aan een van de twee spelletjes - Black Jack of Hi Lo.

Black Jack
Weet je nog hoe je Black Jack speelt? Een-en-twintigen... Probeer precies 21 punten met je kaarten te halen. Je krijgt twee kaarten en je moet zelf beslissen of je er nog een wilt of niet. Probeer zo dicht mogelijk bij 21 te komen, maar je mag er niet overheen gaan. Hoe dichter bij 21, hoe groter je beloning. Als je precies 21 haalt, krijg je een extra bal!

Hi-Lo
'Hoger, hoger, lager lager!!' Je kent het? Je krijgt een kaart en je moet raden of de volgende kaart een hogere of een lagere waarde heeft. Hoe langer je het goed raadt, hoe hoger je score.

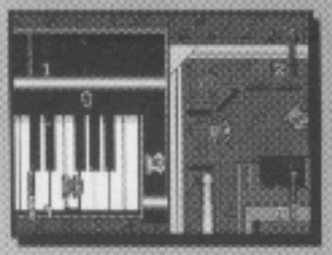
HET PSYCHO TEAM

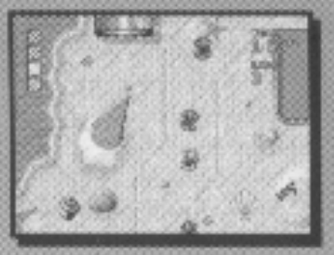
Psycho Pinball is met veel zorg en toewijding gemaakt door:

A Perfect Motion™ SIMULATION

Codemasters

Programming & Design	-	Gavin Raeburn
Graphics & Design	-	Paul Adams
Music & Effects	-	Tim Bartlett
Original Design	-	Andrew Graham
Zoom & Animpacker	-	Jon Menzies
Speech	-	Nick Marshall
Sound Driver	-	Karl Morton
Project Manager	-	Stewart Regan
Technical Research	-	Celestine Johnston
		Robert Schmidt
		Thernie Gouthas
Copywriting	-	Tim Bartlett
		Richard Eddy
Packaging Design	-	David Alcock
		Liz Darling
Production	-	Pat Stanley





16 waanzinnige figuren staan tot je beschikking!

Groter, Beter, Sneller, Gemener, Meer, Meer! Ze zijn er weer! Codemasters presenteert: Micro Machines 2 - Turbo Tournament. Met nog meer Micro Power dan ooit tevoren. Vliegen, zweven, scheuren, fietsen, in ieder opzicht is dit spel nog unieker geworden. Interactieve tracks, regen, wind, gevaarlijk hoge sprongen en nog veel, veel meer.

"Misschien wel beste spel ter wereld"

97%

Waardering GAMESMASTER MAGAZINE (Mega Drive recensie)

- *Met z'n tweeën, tijdritten, Super League*
- *meer dan 50 interactieve tracks met perfect weergegeven gevaren*
- *Maak je eigen tracks*
- *Compleet nieuwe opties*
- *Sublieme muziek en geluiden*
- *Sla je records op!*

Speedboten Cabriolets Racewagens Helikopters

Met 17 nieuwe, waanzinnige voertuigen!

THE ORIGINAL

MicroMachines

SCALE MINIATURES

2 TURBO TOURNAMENT

AQUA MINERAL

MET CONSTRUCTIE KIT

WILD WEST

THE ABYSS

WILD WEST PANEELSPELLEN

ABYSS PANEELSPELLEN

** CD-ROM versie bevat Full Motion Video beelden zoals afgebeeld. Alle afbeeldingen komen ook in het spel voor.*

Codemasters™

PLEASE
AFFIX
STAMP
HERE

Codemasters Software Company Ltd.,
Lower Farm House,
Stoneythorpe,
Southam,
Warwickshire,
CV33 ODL,
ENGLAND.

PPPC CDV1

Codemasters

PRIZE DRAW & WARRANTY REGISTRATION CARD

PRIZE DRAW • A NINTENDO VIRTUAL BOY could be yours!

Completing and returning this card to Codemasters ensures your entry into a prize draw to win the latest technology!

WARRANTY • Please complete this card to be registered with Codemasters as the official user of this game.

In the unlikely event of a problem arising with this quality game, Codemasters will provide assistance to the registered user.

Name:.....Sex:.....

Address:.....

.....

.....Postcode:.....

Country:.....

Telephone No:(.....).....

Date of birth:.....

Name of game purchased:.....

Computer/ Console type:.....

Date bought:.....

Did you buy the game yourself? Yes ☐ No ☐

How would you rate the game (out of ten)? ...../10

What made you choose this game rather than another game?.....

.....

.....

.....

.....

.....

What are your top three games? (not including this one.)

1.....Rating...../10

2.....Rating...../10

3.....Rating...../10

Which console or computer do you have?

.....

Name the computer/console that you will most likely buy next.....

How could we make this game better?

.....

.....

.....

.....

THANKS FOR YOUR HELP AND GOOD LUCK

PRIZE DRAW RULES • A random draw will be held on 1/9/95. If the product was purchased after 1/9/95 this card will be entered into the next prize draw.

The decision of the judges is final and no correspondence will be entered into.

The winner will be notified by post. Sponsored by: Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL, U.K.

The winner may be requested to help with Codemasters' publicity.

NO PURCHASE NECESSARY • You can still enter this prize draw without buying this game simply by writing your name and address on a piece of paper and sending it to: "Codemasters Dept. F.J.P.D, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL, U.K. (only one entry per household.)